ワイヤー

コマンド　Ⓐまたは🅱ボタンを押してワイヤーを選択。括る場所でもう一度ボタンを押し、ボタンを押したままカーソルをスライドさせる

虫垂を摘出する手術で臓器の一部を括る際に使用する特別器具。患部に注射を打つと画面左に出現するので、ポインタをワイヤーに合わせ、Ⓐまたは🅱ボタンを押して選択しよう。括る場所にカーソルを移動させ、そこでⒶまたは🅱ボタンを押すとワイヤーを設置できる。あとはカーソルをスライドさせれば括りつけが完了となる。



ワイヤーを固定したら、ポインタをスライドさせて、しっかりと括りつけよう。

ライター

コマンド　Ⓐまたは🅱ボタンを押してライターを選択。明かりを灯しておきたい場所でもう一度ボタンを押す

薄暗い術野を照らす特別器具。暗闇になると画面左にライターが自動的に出現するので、ポインタを合わせてⒶまたは🅱ボタンを押すとポインタの周囲が明るくなる。その後はポインタを動かし、明かりを必要とする場所で再度ボタンを押すと、その位置に明かりを固定できる。固定した明かりを動かすときはライターを選択し直そう。



明かりを固定した状態で、別の器具を選ぶと再びライターが画面左に出現する。

超執刀

コマンド　ヌンチャクのⒸまたは🆉ボタンを押して五芒星カーソルに切り替える。その後、🅱ボタンを押したまま画面に五芒星を一筆書きし、書き切ったところで🅱ボタンを離す

手術中に一度だけ使用可能な特殊能力。ヌンチャクのⒸまたは🆉ボタンを押したまま、🅱ボタンを押し、その状態で画面に五芒星を一筆書きする。書き切ったあとに🅱ボタンを離せば能力発動となる。成功条件には「頂点数」、「頂点の角度」、「直線同士の交点数」の3つの基準が設けられているが、ある程度五芒星に近い形であれば成功する。ちなみに、2人同時プレイ時は、1人1回ずつ発動させることができる。超執刀の効果は以下のとおり。

マーカスの超執刀

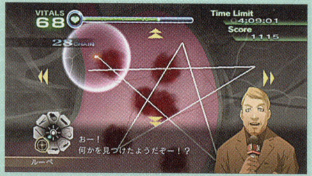
発動中は患部の症状やスティグマの動きなど、すべてがスローモーションになり、患部処置がしやすくなる。ただし、バイタルへのダメージは発生するため、手術失敗になる危険がある。エピソード1-5以降で使用可能。

ヴァレリーの超執刀

発動中は患者のバイタルが変動しなくなる。ダメージを受けつけないため、発動中は手術失敗にならない。その反面、バイタルを回復する効果も無効。超執刀終了時はバイタルが10回復する。エピソード2-1以降で使用可能。



ヌンチャクのⒸまたは🆉ボタンを押すと、ポインタが☆マークになる。



🅱ボタンを押しながら五芒星を入力。成功すると効果が20秒ほど続く。

手術評価

手術に成功したとしても、内容が芳しくなければゲームを遊びつくしたことにはならない。至高のプレイヤーを目指すために、ランク評価の仕組みを知っておこう。

ランク評価と処置の得点

手術に成功するとRESULTS画面が表示され、その手術で獲得した各得点とそれに応じたランクが確認できる。ランクにはC～XSの5段階があるが、各エピソードごとにランク取得に必要な得点が違うのでよく確認しておこう。なお、各エピソードのスペシャルボーナス獲得条件や、処置の得点（P19～20参照）をしっかりと理解しておくと、手術で高いランクを獲得するための攻略法を導き出すことも可能だ。

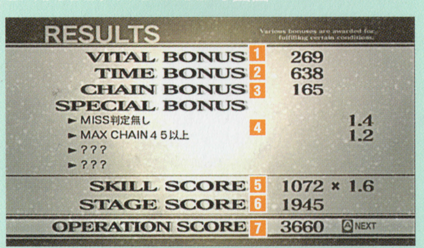
◎ ランクと称号

OPERATION RANK C	新米医師
OPERATION RANK B	ベテラン医師
OPERATION RANK A	名医
OPERATION RANK S※	超執刀
OPERATION RANK XS※	神医

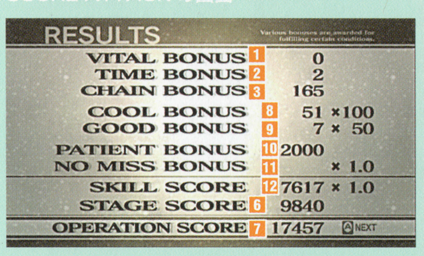
※ランクSは得点以外に「全スペシャルボーナスを取得」が、ランクXSは得点以外に「全スペシャルボーナスを取得」と「難易度HARD」が必須条件となる。

RESULTS画面の見方

EPISODE、X-STAGEの画面



SCORE ATTACKの画面



1 VITAL BONUS

手術終了時の患者のバイタル値によって加算されるボーナス得点。スコア値は難易度によって変わる。
Easy：バイタル1=1点
Normal：バイタル1=3点
Hard / Extreme / Trial：バイタル1=5点

2 TIME BONUS

手術終了時の残り時間によって加算されるボーナス得点。スコア値は難易度によって変わる。
Easy：1秒=1点（1/100秒=0.01点）
Normal：1秒=3点（1/100秒=0.03点）
Hard / Extreme / Trial：1秒=5点（1/100秒=0.05点）
※小数点以下は切り捨てられる

3 CHAIN BONUS

手術中に取得した最大のCHAIN数に応じて加算されるボーナス得点。スコア値は難易度によって変わる。
Easy：1CHAIN=1点
Normal：1CHAIN=3点
Hard / Extreme / Trial：1CHAIN=5点

4 SPECIAL BONUS

各手術ごとに定められた条件を満たすと取得できるボーナス得点。条件を満たしていない項目は「???」と表示される。各SPECIAL BONUSには係数が設定されており、取得したSPECIAL BONUSの係数を合算した値が、SKILL SCOREに掛けられる。ちなみに、SPECIAL BONUSをすべて取得した場合、係数の合計は2.0倍。

5 SKILL SCORE

VITAL BONUS、TIME BONUS、CHAIN BONUSを合計したスコア。右の係数はSPECIAL BONUSで取得したもので、その値が掛けられた数値がOPERATION SCOREに影響する。

6 STAGE SCORE

患部処置を行なった際に獲得したスコアの合計値。

7 OPERATION SCORE

SPECIAL BONUSの係数を掛けたSKILL SCOREとSTAGE SCOREを合計したスコア。このスコアと各手術ごとに設定された点数によって、オペレーションランクが決定される。

8 COOL BONUS

手術中に取得したCOOL判定の合計に応じて加算されるボーナス得点。
COOL1回=100点

9 GOOD BONUS

手術中に取得したGOOD判定の合計に応じて加算されるボーナス得点。
GOOD1回=50点

10 PATIENT BONUS

患者の処置をひとり終了させる度に加算されるボーナス得点。
患者ひとり=1000点

11 NO MISS BONUS

手術中にMISS判定を出していないときに取得できるボーナス得点。取得した得点はSKILL SCOREに影響する。
MISSなし=1.5倍　　MISSあり=1.0倍

12 SKILL SCORE (SCORE ATTACK)

VITAL BONUS、TIME BONUS、CHAIN BONUS、COOL BONUS、GOOD BONUS、PATIENT BONUSで獲得したスコアの合計値。右の係数はNO MISS BONUSで取得したもので、その値が掛けられた数値がOPERATION SCOREに影響する。